

UNE FORMATION INNOVANTE

INITIATION IMMERSIVE AUX PREMIERS SECOURS

Dans le cadre des actions éducatives au collège, initiées et impulsées par le Département de la Drôme, les élèves de 4^e vont être formés par l'Union Départementale des Sapeurs-Pompiers de la Drôme (UDSP 26), à l'aide d'un simulateur en réalité virtuelle créé par D'un Seul Geste, une entreprise locale de l'Économie Sociale et Solidaire.

Grâce à cet outil pédagogique, qui favorise la concentration et la mémorisation, les élèves pourront s'entraîner à pratiquer les bons gestes en étant immergés dans des scénarios d'intervention réalistes.

1H30 POUR APPRENDRE À AGIR FACE À UNE SITUATION D'URGENCE

Comment se déroule une séance ?

La formation dure **1h30 par classe** :

- 1 Temps d'accueil de la classe
- 2 **40 min de réalité virtuelle** pour chaque élève
 - 30 min d'apprentissage des gestes
 - 10 min de mise en pratique : l'élève doit secourir un surveillant en situation d'arrêt cardiaque dans le foyer du collège
- 3 **40 min de débriefing avec un formateur sapeur-pompier** pour revenir sur les gestes en petit groupe
- 4 Remise des attestations de formation

L'objectif : sensibiliser les élèves sur leur capacité à agir en cas d'urgence vitale et valoriser leur rôle de citoyen sauveteur.

- protéger la victime
- alerter les secours
- installer la victime dans une position d'attente adaptée
- réagir en cas d'attaque terroriste
- réagir face à une hémorragie
- réagir face à un étouffement
- pratiquer un massage cardiaque
- utiliser un défibrillateur



LE DÉPARTEMENT



LES POUVOIRS DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE



Immersion totale pour apprendre sans distraction

L'élève porte un casque de réalité virtuelle, au travers duquel il reçoit le contenu pédagogique. Ainsi, il se concentre pleinement sur la formation.



Technologie innovante

Grâce à la réalité virtuelle, les élèves plongent dans des situations réalistes et apprennent en toute sécurité. Grâce à l'Intelligence Artificielle, l'expérience s'adapte aux réactions de l'apprenant.



Mémorisation durable

L'élève intervient sur une situation de secours virtuelle, qui sollicite son cerveau émotionnel et renforce la mémorisation pour un apprentissage pérenne (75% de nos apprenants se sentent toujours capables d'agir un an après leur formation).



En toute confiance

Avec la réalité virtuelle, l'élève peut s'exercer et répéter les gestes autant que nécessaire, sans crainte d'échouer, ni pression du regard de ses camarades.



Ludique et motivant

L'élève apprend dans un cadre agréable, avec des récompenses à chaque quiz ou geste correctement réalisé.



Un format court, efficace et adapté à l'emploi du temps scolaire

1h30 de formation pour toute la classe, sans perturber l'emploi du temps.

ILS ONT ESSAYÉ

99%

satisfaction des élèves,
exprimée via une borne en fin
de session



satisfaction
des établissements

“ Sous la supervision et la bienveillance de quatre sapeurs-pompiers, les élèves ont pu acquérir des compétences essentielles en matière de premiers secours. L'utilisation de la réalité virtuelle a rendu l'apprentissage plus interactif et immersif, renforçant ainsi la mémorisation des gestes. L'enthousiasme et l'implication des élèves ont démontré l'intérêt de ce type de formation dans un cadre scolaire. ”

Collège A. Cartier

